suc-session

Das Spectrum - Magazin

- Oldie Ecke
- Wild West Seymour gelöst
- Interrupt-Uhr

mit "SCENE+" Diskette

Fussball auf dem Spectrum
EM-Special

AUSGABE
03
(180)
Mai/Juni 2000

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis/Impressum	2	Mitgliederliste	8
Inhalt Scene+ 39	3	Interrupt-Uhr	10
Vorwort	4	Tips & Tricks	14
Leserbriefe	4	SQ-Tracker-Anleitung	17
News in Kürze	6	EM 2000 Special	19
Oldie-Ecke	7	...weitere Specials folgen...	

Wir hoffen unsere Specials kommen gut an. Im nächsten Heft folgt ein Hardware-Special. Dazu brauchen wir noch Einsendungen. Ausserdem hoffen wir, euch die Termine für diverse Spectrum-Treffen bekanntgeben zu können.

IMPRESSUM

Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION & SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB 02 oder MS-DOS bzw. handschriftlich oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion SUC : Thomas Eberle, Gastäckerstr.23, D-70794 Filderstadt
Fred Dürkes, Südendstr. 7, 70565 Stuttgart
Redaktion ASC : Leszek Chmielewski Daniel,
Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien
Druck und Heftung: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise: 2-monatlich mit Diskette oder Kassette
Clubhotline SUC : Thomas 0711/775033 (Tel/Fax) Deutschland
ASC : Leszek 0043(0)6765022551 Mobilfunk Österreich
Hardwarefragen : Fred 0711/7456857 (Tel/Fax) Deutschland
Homepage : http://www.sintech.onlinehome.de

WIE WIRD MAN MITGLIED?

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ als Clubheft kosten DM 10,00 pro Ausgabe oder im Abo 6 Ausgaben für 50,00 DM. Einfache Überweisung auf Konto-Nr. 320506900, BLZ 38070724 Bank 24 unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.

PD-BIBLIOTHEK:

Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.

Spiele, Utilities: Peter Rennefeld, Küpper 32,
52525 Heinsberg, Tel.:02452/939886
DEMOS : Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64,
71334 Waiblingen, Tel.: 07151/22387

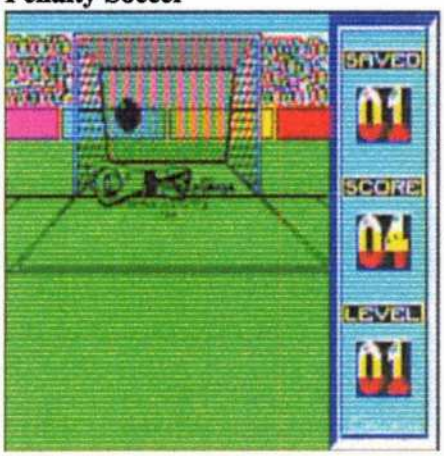
INHALTSVERZEICHNIS SCENE+ 39 @2000 by LCD

König Fussball ist das zentrale Thema dieser Ausgabe. Leider haben wir von Euch keine Bilder oder Programme zu diesem Thema bekommen, aber wir konnten einige Spiele auf die Diskette packen, die von den Softwarehäusern zur Veröffentlichung freigegeben wurden.

Freddy Krueger
Der von Nighmare her bekannte Freddy streift durch das Labyrinth das stark an frühere Ultimate-Spiele erinnert. Dabei muss er verschiedene Rätsel lösen, oft natürlich das, wie man überlebt. Steuerung u.a. mit Sinclair Joystick

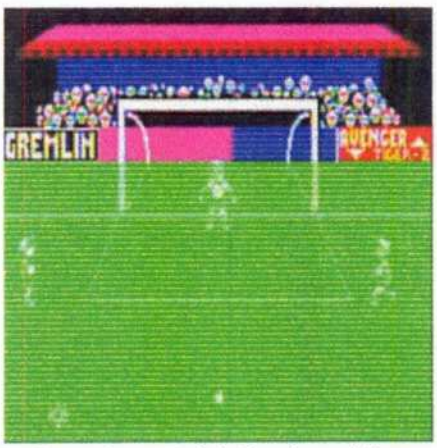
Football Manager I
Der Klassiker unter den Manager-Programmen. Auch heute immer noch spielenswert. Werde Trainer und Manager in einem und führe ein Team von Liga 4 bis Liga 1 und dann zur Meisterschaft. Es gab auch mal eine deutsche Version, wir haben hier leider nur die englische.

Penalty Soccer



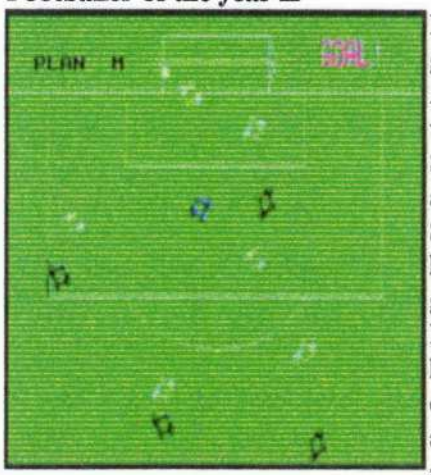
Schlüpfe in die Rolle des Torwarts beim Elfmeterschuss. Bei je 10 abgewehrten Schüssen steigt der Level und die Spannung. Steuerung: Sinclair Joystick

Footballer of the year I



Auch ein Fussballspiel der besonderen Art. Als Spieler kann man seine Goal-Cards einsetzen um dafür im nächsten Spiel eine Torchance zu bekommen. Verwandelt man diese steigt nicht nur das Torekonto, sondern auch die Chance das die eigene Mannschaft gewinnt. Erfolg ist aber nicht von der Mannschaft abhängig, hin und wieder kann man auch einfach den Verein wechseln. Da die Goal-Cards schnell ausgehen muss man neue kaufen. Dazu braucht man Geld. Dieses bekommt man durch das Gehalt, Extra-Prämien und durch ziehen einer Ereigniskarte. Spielziel: Zum Fussballer des Jahres gewählt werden. Steuerung wählbar.

Footballer of the year II



Die Fortsetzung. Es gibt natürlich einige Änderungen. So werden vor dem Spiel Spielzüge erklärt, anhand derer dann im Spiel Chancen entstehen. Steht man richtig geht der Ball auch ins Netz. Anstatt Ereigniskarten gibt es diesmal ein Quiz mit Fragen aus dem englischen aber auch internationalem Fussball. Gute Kenntnisse können viel Geld einbringen. Version mit 128k Sound. Steuerung wählbar.

Torschützenkönig
Unter "Sonstiges" findet sich diesmal ein kleines Basic-Programm zum besseren verwalten der Torschützen während einer Saison oder einer Europa(Welt-)meisterschaft. Bei der Eingabe sollte man sich über grundsätzliche Gross- oder Kleinschreibung, um Doppeleingaben zu vermeiden.

Demos
Einige 1K Demos von der FOREVER2000 und mit Bobbering und No Exit auch zwei Megademos aus der Ex-UdSSR. Alle Demos wurden nur auf einem 128k Rechner getestet. Man sollte vor dem Laden von Demos grundsätzlich in den USR0 Modus wechseln. Das geht einfach, wenn man im 128k Basic "USR 0" eingibt (Enter). Man wechselt in den 48k Mode mit allen 128k Speichern geöffnet.

Vorwort

Hallo Spectrum-Freunde,

der Sommer ist schon fast voll da, die Fussball-EM vor der Tür und für viele ist auch die stressige Zeit zu Jahresbeginn vorbei und es kommt hoffentlich eine Zeit, in der man sich mehr um Familie, Freunde aber auch um unseren Specci kümmern kann.
Der Spectrum, bester Freund des Speccianers, wurde doch von vielen von euch arg vernachlässigt. Mitarbeit an unserem Heft? Sieht man mal von wenigen Ausnahmen ab, dann doch so gut wie keine. Besserung ist in Sicht, zumindest wenn ich auf einige Reaktionen auf die letzten Hefte schliesse, trotzdem der Aufruf, vor allem unsere nächste Ausgabe zu unterstützen. Es wird ein Hardware-Special geben, das gibt einerseits den Bastlern Gelegenheit zu Wort zu kommen, andererseits auch unbedarften die Möglichkeit, Fragen zu stellen. Ich zähle auf euch, sonst wird es ein kurzes Special.
Passend zur Fussball-EM, die während der Laufzeit dieses Heftes beginnt, haben wir diesmal ein Fussball-Special vorbereitet. Es ist das zweite und wohl auch letztemal, das wir zu diesem Thema eine derartige grosse Aktion machen und vor allem Annette hat es viel Nerven gekostet. Wir hoffen das Resultat gefällt euch. Vorschläge zu weiteren Specials auch für das nächste Jahr sind willkommen.
Aber erstmal viel Spaß mit diesem Heft und den dazugehörigen Programmen auf Diskette/Kassette.

Thomas

Leserbriefe

Neumitglied Andreas Kaiser bekam seine ersten Clubhefte zugeschickt:

Hallo, Thomas!
Was kann ich sagen? Ich bin sehr beeindruckt. In Rußland zwischen 90-97 gab es auch so eine Zeitschrift, die sehr populär in UdSSR war. Das hat irgendwie an etwas vergessenes erinnert. OK, ich habe die Ausgabe zwei mal durchgelesen und kann nur sagen - es ist sehr gut. Die erste Frage lautet - kannst du mir genauer erzählen, wie ich finanziell helfen kann. Wir hatten mal eine Chance und die haben wir versaut, ich möchte das nicht zweites mal erleben, deswegen sollen die Autoren auf jeden Fall unterstützt werden. Also raus damit - wie kann ich helfen?
Die zweite Frage (ich stelle ja Fragen! :)) - wie ist das Magazin orientiert? Ich meine, macht ihr mehr was im Soft-Bereich, oder sind auch Sachen aus Hardware-Bereich erwünscht? Ich könnte da eventuell helfen, da ich
sehr viele Schaltpläne von diversen Geräten besitze, die ihr mal publizieren könntet. Da wäre z.B. Beta-DISK Interface, Rußlands beliebteste FDD-Controller mit kompletter Beschreibung und Schematic (alles TTL-Logic bis auf eine IC - die VG93) Dann noch diverse Rechner Schaltpläne, z.B. Pentagon-128 oder Scorpion ZS256 oder noch mehr. Oder eine Sound-Karte mit Amiga-Qualität und einem DMA-Controller (das ist wirklich komplett auf TTL-ICs aufgebaut) u.s.w
Habt ihr Interesse daran? Wie wär's, wenn ihr die neueste Events aus russischer Speccy-Szene auf ihren Seiten erläutern würden? Das Angebot von mir ist groß, denkt darüber nach. Ich hoffe mit solchen Publikationen werden sehr viele Ex-Speccies wieder auf die Szene gelockt. Dann wird hoffentlich die deutsche Demo-Szene wach und wir werden dann alle noch was erleben. Wie du siehst, ich bin sehr optimistisch. Ich könnte auch über unser Projekt AZX-Monstrum was erzählen, vielleicht kriegen wir so mehr Mitglieder und bauen dann die neue Maschine schneller. Na ja, werden wir sehen, auf jeden Fall viel Glück wünsche ich euch.
Andreas
P.S.: Ich habe auch eine Fandungsmeldung nach dem Autor von Dr.Mario ausgegeben. Ihr werdet dann den Gewinner kennenlernen.

Hallo Andreas,
vielen Dank für Deine Angebote uns zu helfen. Wir wollen die Chance, die sich uns durch den russischen Markt quasi als Wiedergeburt bietet nutzen. Gleichzeitig wollen die unser Magazin mit Diskette international plazieren. Da heutzutage sehr viel Software übers Internet vertrieben wird, ohne das die Programmierer auch nur einen kleinen finanziellen Vorteil haben, bieten wir den Programmiern in aller Welt die Möglichkeit, uns ihr Programm zur Veröffentlichung zu senden. Im Gegenzug erhalten die Programmierer die Chance, bei unserem Wettbewerb einen Geldpreis zu gewinnen, der sicherlich in manchen Ländern einen erheblichen finanziellen Anreiz für weitere Programme bietet. Ich denke, wenn wir schon so wenig Programmierer im Club haben, sollten wir wenigstens

bereit sein, einen kleinen Betrag (5-10 DM sind auch schon was) an gute Programmierer zu spenden. Wer sich jetzt also durchgerungen hat, etwas zu spenden, der kann das Geld unter dem Stichwort „Spende" auf das normale SUC-Klubkonto überweisen. Wir sammeln die Beträge bis Jahresende und dann wird es wieder eine Umfrage nach dem besten Programm geben. Je nach dem, wieviel Spenden zusammengekommen sind, kann der Preis mehr oder weniger attraktiv sein. Wir verlosen nur Geldpreise, keine Sachpreise.
Die Frage nach was unser Magazin orientiert ist, beantwortet sich mit einem Wort: SPECTRUM! Alles um den Spectrum ist interessant, Hardware, Software, Internet... war wir brauchen sind nur Leute, die darüber schreiben. Deine Beiträge zu allen Themen sind also willkommen, vor allem zu unserem Hardware-Special, das wir im für die nächste Ausgabe geplant haben.
Über russische Aktivitäten wissen wir selber nicht genug, ab und an berichten wir darüber in unseren News in Kürze. Wenn sich jemand findet, der darüber schreibt, denke ich schon das es auch genug Interesse gibt. Insgesamt geht die Entwicklung gerade steil nach oben. Durch Internet-Kontakte bekommen wir immer mehr Informationen und auch Neumitglieder. Besonders schön ist es allerdings, wenn diese Neu-Mitglieder sich auch etwas einbringen, so wie Du.

Leszek konnte erfolgreich in Wien für die SUC-SESSION werben. Zwei Test-Exemplare wurden verschickt und schon meldet sich der erste neue Leser:
Hallo Thomas!
Ich habe mein Test-Exemplar und auch das von meinem Freund Thomas Höger intensiv durchstudiert und war ziemlich begeistert. Daher möchte ich Mitglied werden und neben dem Abo auch gleich noch ein paar andere Sachen mitbestellen. Dazu aber noch später.
Zuerst noch ein paar Worte zu meiner Person: Ich heiße Florian Stadler, werde im Juni 21 Jahre und bin großer Fan von ziemlich allen Computern, die nichts mit Microsoft zu tun haben. Der Spectrum liegt mir deshalb besonders am Herzen, weil es vor vielen Jahren damals mein allererster Computer war und ich jetzt meine Liebe zu ihm neu entdeckt habe. Ansonsten benutze ich noch gern meinen ST und Falcon030, schreiben tue ich das hier gerade auf meinem geliebten 060er Amiga und wenn mir nach fetziger Chip-Musik zumute ist, krame ich auch gern mal den C64er raus. Wie wertvoll ich als Mitglied letztendlich sein werde, weiß ich noch nicht, falls mir mal was gutes für die Clubzeitung einfällt, schreib ichs halt, zu Treffen komme ich auch gerne wenn ich Zeit habe und wenn es nicht gerade im Norden Deutschlands ist (hab einen VW-Käfer, der ist zwar süß und zuverlässig, schafft aber nur 125, gegebenfalls könnte ich aber auch mit LCD mitfahren).
...(Bestellung)...
Außerdem wollte ich noch fragen, ob es möglich ist, den 99er Jahrgang und die bisherigen 2000er SUC-Sessions nachzubestellen.
Vielen Dank schon mal! Florian

Hallo Florian,
ein Neumitglied ist für uns immer wertvoll, weil wir uns bei der Erstellung von SUC-SESSION und SCENE+ sehr viel Arbeit machen und unser einziger Lohn ist das Lob der Mitglieder. Wenn sich also jemand von der Qualität unserer Arbeit überzeugen lässt, Mitglied zu werden oder zu bleiben, ist das jedesmal ein Beweis dafür, das unsere Arbeit angekommen ist. Trotzdem erwarten wir auch von den Mitgliedern mehr, als nur den Clubbeitrag zu bezahlen. Zumindest an der alljährlichen Umfrage sollte man teilnehmen. Wenn man diese Umfrage noch nutzt um gleichzeitig oder ein anderes Mal seine Meinung zum Magazin oder einem bestimmten Thema loszuwerden, dann ist das schon alles um uns zufriedenzustellen. Wer allerdings es nicht einmal schafft, uns alljährlich eine Postkarte zurückzusenden, der sollte sich wirklich hinterfragen, ob er bei uns im Club noch richtig ist. Wir machen die Arbeit ja nicht für Leute, die es nicht interessiert! Insofern finden wir alle Dein Interesse toll und freuen uns, Dich hier begrüssen zu dürfen. Schon allein, damit wir uns mal kennenlernen, werden wir auf jeden Fall wieder ein Spectrum-Treffen veranstalten, vermutlich werden Zeit und Ort gleich sein wie 1999, also in Sindelfingen und im Herbst.
Natürlich kann man bei uns auch ältere Hefte nachbestellen, allerdings ist der 99er Jahrgang schon komplett vergriffen. Eine Neuauflage ist erst ab 5 Heften möglich, aber sicherlich gibt es Möglichkeiten, die Hefte von anderen Mitgliedern auszuleihen.
Noch ein Wort zu Thomas Höger: Ich habe nichts mehr von ihm gehört. Wenn ihr die SUC-SESSION, die ab jetzt 2-monatlich in Dein Haus flattert, zusammen lest, ist das total in Ordnung. Nur falls Du ihm doch ausrichten könntest, das er sich auch als Nicht-Mitglied gerne am weiteren Clubleben via Leserbrief, Artikel oder wie auch immer beteiligen kann. Wie schon auf Seite 2 erwähnt, kann nämlich jeder kostenlos Club-Mitglied werden, nur

die Leistung, sprich unser Heft mit Disk, sind kostenpflichtig.
Also, ich hoffe noch mehr von Dir zu hören.

Ein Nicht-Mitglied hat unsere Adresse gefunden und für eine Verkaufsanzeige genutzt:
Sehr geehrte Damen und Herren,
ich möchte meine Sammlung auflösen . Ich habe diverse Sachen und Teile zusammengetragen, einschliesslich Literatur: 1 x ZX Spectrum Tastatur (neu), 1 x ZX Spectrum + mit Netzteil, 1 x Microdrive, 8 Microdrive-Cartridges bespielt, 1 Cassettenrekorder, 10 Original Cassetten, 1 x ZX Mini-Printer mit Papierrolle, 2 x ZX81 Platine, 1 x ZX81 Tastatur, 2 x Dr. Neuhaus Modem 2400 (nicht Spectrum), 2 x Joysticks, 2 x Buch Einführung ZX Spectrum (1 x grosse und 1 x kleine Ausführung), 2 x Microdrive Handbuch, 1 x Spectrum ROM, 1 x Buch „Alles über dne ZX81", 1 x Buch „Sinclair ZX81 Programme, Spiele", 1 x Buch „Lernen Sie das ZX81 Rom verstehen".
Ich möchte die Sachen nicht Einzeln verkaufen, sondern insgesamt abgeben oder noch lieber gegen einen Laptop tauschen. Auf dem Geräte müßte mind. WIN 3.11 laufen.
Interessenten wenden sich an: Emil Hedwig Meng, Bostalstrasse 15, 66625 Nohfelden-Bosen, Tel.: 06852-7665

Harald Lack sendete uns neue Artikel:
Anbei wieder ein paar kleine Beiträge unserseits zum Clubinfo. Leider hat es etwas länger gedauert, da wir einiges um die Ohren hatten und die Cassette von Dir relativ spät zurück kam. Aber was solls, jetzt hast Du wieder Nachschub. Wie zu sehen ist, sind diesmal keine Lösungen zu Textadventures dabei (Thomas, Du bist ja sowieso kein Fan dieses Genres), dafür gibt es was für die Freunde von Dizzy und Seymour. Ausserdem haben wir was für die Programmierer zusammengestellt. Gleich im ersten Artikel gibt es zwei Listings (BASIC und Assembler) zum abtippen. Die ausgearbeiteten Pläne zu den Spielen liegen wieder in Kopie bei. Ausserdem habe ich Dir wunschgemäß das Programm Church of Death auf die zweite Cassettenseite kopiert. Hast Du übrigens auch Lust auf die kleinen Programmroutinen, die wir ab jetzt immer mal vorstellen werden (siehe Artikel Interrupt-Uhr)? Wenn ja, dann teile mir das doch mal kurz mit und ich schicke Dir dann immer mit den Artikeln zusätzlich zum Listing auch den Programmcode mit. Also einfach mal Deine Meinung dazu kundtun. Nun aber wieder Schluß für heute, es wartet noch eine Menge an Programmen, die wir lösen wollen.
Harald Lack

Hallo Harald,
Wahnsinn, was Du zusammen mit Hubert so alles machst. Was wären wir ohne euch und eure Artikel!! Aber ich habe nicht nur deshalb diesen Brief abgedruckt, sondern auch um auf das Thema mehr einzugehen. Zuerst einmal, ich bin zwar kein Adventure-Fanatiker, aber auch ich bin schon stundenlang vor Adventures gehockt. Meine Lieblings-Adventures: Dracula, Wolfman und ID. Jack the Ripper habe ich nicht, würde aber sicherlich auch zu denen gehören die mir entsprechend Atmoshäre bieten können. Darauf kommt es mir nämlich an. Aber auch die Dizzy und Seymour Spiele sind gewissermassen Adventures, wenn auch mit Joystick spielbar. Sicherlich ein Spielegenre, wo der Spectrum immer schon ganz stark war und darum auch richtig, das ihr dazu schreibt. Auch Listings kommen immer gut an. Wir haben zwar eine Clubdiskette, aber es macht trotzdem Sinn auch einen Code zu veröffentlichen, den man lernt daraus. Die meisten Programmierkniffe habe ich durch abtippen anderer Programme gelernt. Hilfreich ist es immer, wenn vor allem die Assemblerlistings dokumentiert sind.
Danke auch für Church of Death. Ich dachte mir, wenn es PD ist und wir schon die Lösung dazu abdrucken, dann können wir auch das Spiel auf die Scene bringen. Ein Adventure hatten wir meiner Meinung nach noch nicht.

News in Kürze

SPC Treffen verschoben
Wolfgang Haller vom SPC hat das Treffen in Gladbach vorerst abgesagt. Peter Rennefeld hatte ja immer die Treffen im DRK-Heim organisiert, für die Zukunft lehnt der DRK es aber ab, seine Räumlichkeiten für andere Aktivitäten als die eigenen zur Verfügung zu stellen. Da die Suche nach Ersatzräumlichkeiten etwas in Zeitdruck geriet, teilte man uns mit, das Treffen in den Sommer zu verschieben.

Rückkehr des Microdrives
IBM hat eine neue, superkleine Festplatte entwickelt, 5mm hoch, 42,8mm lang und 36,4mm breit. Klar das auch ein entsprechender Name gefunden werden mußte, nur warum mußte IBM dazu gerade „Microdrive" wählen? Zumal noch zu klären ist, in wiefern Sinclair die Verwertungsrechte für diesen Namen hat...

News in Kürze

ZX-Party 2000

Vom 25. - 27.08.2000 steigt in Wroclaw (Polen) eine Internet Party. Internet-Party heisst es wohl deshalb, weil die Bekanntmachung der Party hauptsächlich übers Internet erfolgt. Hauptsächlich geht es natürlich um den Spectrum. Das ganze findet in einem Internet-Cafe statt, dementsprechend ist man schon genügend mit PC´s für die Party versorgt. Auch die Internet-Verbindung steht natürlich, um mit allen, die nicht auf der Party sein können, aber gerne gewollt hätten, live in Kontakt zu treten. Man erhofft sich auf dieser ersten grösseren Spectrum-Party in Polen seit Jahren doch regen Zuspruch und wird deshalb einen Demo-Wettbewerb veranstalten. Für alle, die ihren Specci mitbringen wollen, stehen Fernseher bereit. Wer mehr wissen will, kann alles über uns erfahren oder unter http://www.virtual.wroc.pl/retro/zx

Computermuseum im Netz

Das Computermuseum der Fachhochschule Kiel besteht zwar, ist aber für Besucher nicht geöffnet, da sich entsprechende Räumlichkeiten nicht finanzieren lassen. Wer trotzdem einmal das Museum „Virtuell" besuchen möchte, kann dies im Internet unter http://www.computermuseum.fh-kiel.de tun. Dort erfährt man auch, wie man das vorhaben unterstützen kann. Wer keinen Internetzugang hat, kann bei uns auch telefonisch Unterlagen anfordern.

VIDEOPAC-Emulator

Das Phillips G7000 Videopac (ich glaub so hiess es) war einige Jahre vor dem Spectrum ein gängiges Videospiel-Gerät, ähnlich dem Atari 2600. Der Niederländer Johan Koelman hat nun für den Spectrum und auch für den SAM einen Emulator entwickelt. Zwar kennt der Emulator keine Farben und auch keinen Sound, aber trotzdem funktioniert er einwandfrei. Beim PC gibt es zwar auch einen Emulator, damit dieser aber läuft braucht man mind. 90 MHZ. Wir bemühen uns, den Emulator und einige Spiele auf der SCENE+ zu veröffentlichen.

Finanzielle Lage beim SPC bereinigt

Wir hatten ja über die Finanprobleme des SPC berichtet. Mittlerweile hat sich alles aufgeklärt und die Sperrung des Kontos wurde noch rechtzeitig vor Ostern aufgehoben. Beim SPC feierte man dies gleich mit einer Doppelausgabe!

Elmshorner Computertage

Freunde im Norden finden etliche 8-Bit Clubs und gleichgesinnte regelmässig bei den Elmshorner Computertagen. Diese sind dieses Jahr am 04. Und 05. November 2000. Weitere Infos gibt es zu gegebener Zeit bei uns und im Internet unter http://www.cce-elmshorn.de

CRASH(ED) im Netz

Der Herausgeber des britischen Spectrum-Magazins CRASHED hat genug von den dauernden Besuchen im Internet-Cafe und sich deshalb wiederwillig einen eigenen Internet-Anschluss zugelegt. Erreichen können ihn vor allem Interessenten für das beste britische Spectrum-Mag (meiner Ansicht nach) unter fountainboy_uk@yahoo.com

OLDIE - ECKE

Hallo Oldie Freunde!

Heute geht es um ein Spiel, dass ungefähr Mitte der 80´er Jahre in einer deutschen Computerzeitschrift erschien. „Mc Wash goes Bathing". Ein Spiel mit toller Grafik und auch einem recht guten Sound. Sinn des Spieles ist, dass Du Mc Wash helfen sollst, Badewanne zu füllen. Aber erst musst Du den Eimer finden, der sich in einem der 6 Bilder befindet. Die Bilder werden als Labyrinthe dargestellt.

Ist genug Wasser in der Wanne, kann Mc Wash endlich baden gehen. Die Zeit ist natürlich begrenzt, und kleine wabbelige Schwämme behindern Mc Wash. Der Eimer wird von den Schwämmen versteckt, falls sie Mc Wash fangen.

Viele akustische und optische Anzeigen sorgen für viel Spielspaß. Gesteuert wird mit den Tasten: „A, Z, U und I".

Das Spiel ist vollständig in Maschinensprache geschrieben und dadurch auch richtig schnell. Ein Spiel, das süchtig macht.

Viel Spaß!

Wer das Spiel als Snapshot haben möchte, bekommt es wie immer bei mir gegen Unkostenerstattung auf +D.

Lothar Ebelshäuser
E-Mail: l.u.m.ebelshaeuser@t-online.de

Mitgliederliste Spectrum-User-Club

Stand: März 99

nach Postleitzahlen sortiert

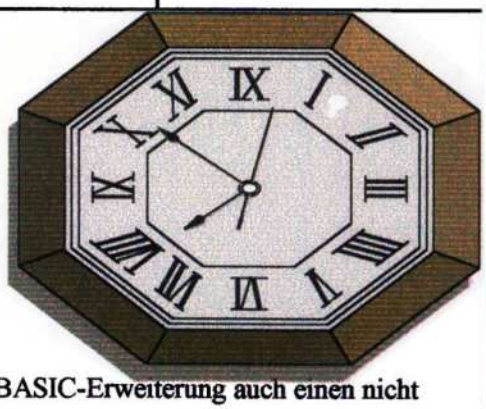
Die Systemangabe bezieht sich darauf, auf welchem System der User die SCENE+ bezieht. Weitere Systeme sind möglich.

			Opus	"+D"	MB 02	Tape
01307 Dresden	Klaus Urban	Fetscherstr. 37		x		
06886 Wittenberg-Pi.	Norbert Opitz	Johann-Friedrich-Böttger-Str. 7			x	
12347 Berlin	Frank-Michael Moczko	Haselsteig 41				x
12524 Berlin	Bernd Schwarzbach	Ewaldstr. 45			x	
13591 Berlin	Bernd Jenschewski	Kol.Hasenheide, Hauptweg 15		x		
16269 Altwriezen	Martin Rätz	Dorfstr. 29				x
22309 Hamburg	Marco Ese	Edwin-Scharf-Ring 9				x
24943 Flensburg	Fritz-Johannes Carstensen	Mozartstr. 23	x			
27478 Cuxhaven	Michael Wander	Kornblumenweg 7			x	
30890 Barsinghausen	Klaus Barth	Spielburg 10		x		
32584 Löhne	Guido Schell	Auf dem Stocke 37		x		
34549 Edertal-Giflit	Dirk Berghöfer	Am Kalkrain 1		x		
35039 Marburg	Nele Abels	Friedrich-Ebert-Str. 36			x	
35066 Frankenberg	Harald Abel	Am Distner 25	x			
36266 Heringen	Claus Jahn	Felsenstr. 12		xEm		
40724 Hilden	Mirko Seidel	Elberfelder Str. 200, Waldk.AMK			x	
45130 Essen	Willi Balz	Mathildenstr. 28			(x)	x
46499 Hamminkeln	Dieter Stober	Kaninenkamp 7				x
48477 Hörstel-Riesen.	Norbert Wiedkamp	Lortzingstraße 5				x
49090 Osnabrück	Bodo Schulte Varendorff	Kiefernweg 3a				x
49767 Twist	Hermann Deters	Adorf 80				x
50827 Köln	Dirk Mayer	Masiusstr. 9		x		
51069 Köln	Lothar Ebelshäuser	Bergisch-Gladbacher-Str. 796a		x		
51069 Köln	Wolfgang Haller	Im Tannenforst 10		x		
52525 Heinsberg	Peter Rennefeld	Köpper 32		x		
58675 Hemer	Klaus-D. Stübs	Ispei 14				x
60486 Frankfurt/M.	Hans-Joachim Blume	Kohlrauschweg 19		x		
63165 Mühlheim	Stefan Kiwus	Memelstr. 2				x
63829 Krombach	Frank Schiefer	Belzenstr. 10				x

66822 Lebach	Ferdinand Junker	Beethovenstr. 23	x			
68309 Mannheim	Peter Bergmann	Reiherstr. 30		x		
69493 Hirschberg	Franz Large	Gartenstr. 2				x
70563 Stuttgart	Frederik Dürkes	Mezgerstr. 43			x	
70734 Fellbach	Manfred Döring	Stuttgarter Str. 15/1		x		
70794 Filderstadt	Thomas Eberle	Gastäckerstr. 23			x	
71334 Waiblingen	Manfred Messerschmidt	Wildtaubenweg 64	x			
74626 Adolzfurt	Heinz Telöken	Unterheimbacher Str. 24	x			
76137 Karlsruhe	Helge Keller	Brauerstr. 7	x			
78479 Reichenau	Adolf Becherer	Tannenweg 3		x		
81375 München	Georg Bergknapp	Guardinistr. 97			x	
82380 Peißenberg	Eckard Reich	Dom.-Ringeisenweg 3		x		
83064 Raubling	Harald R. Lack	Heidenauer Str. 5				x
84034 Landshut	Werner Heidinger	Johannisstr. 13		x		
85609 Aschheim	Christof Odenthal	Platanenweg 8			x	
87527 Sonthofen	Seraphin Berktold	Koloniestr. 5		x		
89518 Heidenheim	Dieter Münz	Iglauer Str. 44	x			
92637 Weiden	Rupert Hoffmann	Tulpenstr. 22	x			
97320 Mainstockheim	Theo Kendura	Am Haselberg 35	x			
A-1170 Wien	Florian Stadler	Oehlerstr. 33/7			(x)	x
A-1210 Wien	Leszek C. Daniel	Prager Str. 92/11/12		x		
A-4470 Enns	Othmar Lehner	Wiener Str. 2				x
DK-8260 Viby 7	Arne Nielsen	Chr X's Vej 10st		x		
GB-PR6 9NE	Matthew Westcott	14 Daisy Hill Drive, Chorley,		x		
GB-S13 7LN Sheffield	Andy Davis	62 Tithe Barn Lane, Woodhouse		x		
NL-8309 AX Tollebeek	Ronald Raaijen	Hazepad 5		x		
NL-9866 TM Lutjegast	Johan Koning	Mieden 6	x			
S-12150 Johannesbov	Björn Eriksson	Axvallsvägen 54			x	

Bitte prüft die Tabelle unbedingt auf Richtigkeit eurer Angaben und gebt uns eventuelle Änderungen durch.

INTERRUPT-UHR



Liebe Mit-User!!

Jeder von uns, der schon auf einem anderen Computer als dem Spectrum gearbeitet hat, weiß, daß es bei anderen Betriebssystemen bzw. Computersystemen oft eine sogenannte Systemuhr gibt, die dann in Anwendungen die aktuelle Zeit bereitstellt. Das Betriebssystem des Spectrum bietet diese Möglichkeit nicht direkt. Die BASIC-Erweiterung BETA BASIC ist allerdings mit so einer Funktion ausgestattet. Nur ist es schon etwas umständlich und aufwendig für die Darstellung der Uhrzeit extra BETA BASIC einzuladen. Außerdem belegt diese BASIC-Erweiterung auch einen nicht geringen Speicherbereich, was insbesondere bei einem Spectrum mit 48 KByte schon recht negative Auswirkungen bezüglich des verbleibenden Arbeitsspeichers haben kann.

Für all diejenigen, die trotzdem gerne die aktuelle Uhrzeit auf dem Bildschirm haben wollen, bleibt dann die Möglichkeit, ein solches Uhrenprogramm selbst zu schreiben. Heute wollen wir ein Assembler- und BASIC-Listing einer Interruptgesteuerten Uhr vorgestellen. Die Programme wurden bereits vor einigen Jahren von dem in Spectrumkreisen bestens bekannten Programmierer Michael Schramm geschrieben. Beide wollen wir uns heute nacheinander ansehen.

Kommen wir zum Assemblerprogramm. Vorher allerdings ein paar grundlegende Dinge zur Assemblerprogrammierung. Wie diejenigen, die sich mit dem Betriebssystem schon ein bißchen angefreundet haben wissen, arbeitet der Z80 Prozessor des Spectrum üblicherweise im Interrupt-Modus 1. Damit wird durch ein an der INT-Leitung der CPU liegendes Interruptsignal ein Sprung nach Adresse 0038H ausgelöst. Die dortige ROM-Routine erhöht dann die Systemvariable FRAMES und überprüft die Tastatur. Dies ist ein relativ unabänderlicher Vorgang. Um den Interrupt, der alle 50stel Sekunde durch den Videochip auf die Leitung gelegt wird, zu nutzen, muß man vorher die CPU in einen anderen Interrupt-Modus schalten, und zwar in den Modus 2. Durch den Ablauf des Uhrenprogramms darf selbstverständlich ein anderes laufendes Programm nicht gestört werden.

Im Interrupt-Modus 2 läuft nun folgendes beim Auftreten eines Interrups ab. Die CPU erwartet von einem Peripheriebaustein ein Byte auf dem Datenbus und formt aus diesem Byte als Low-Byte und dem Inhalt des I-Registers als High-Byte eine Adresse. Unter dieser Adresse liest der Z 80 eine andere Adresse, die er dann mit einem CALL aufruft. Die Problematik ist nun die, daß man nicht sagen kann, welches Byte gerade auf den Datenbus liegt. Abhängig ist dies nicht zuletzt von den diversen Interfaces, die sich am Bus befinden. Es gibt allerdings „nur" 256 Möglichkeiten (2^8) so daß die Sache etwas eingeschränkt wird. Trotzdem ist das natürlich für eine manuelle Ermittlung etwas zu umfangreich. Im Programm wird hier nun ein kleiner aber feiner Trick angewandt. Ab einer durch 256 teilbaren Adresse (FE00H), deren High-Byte (FEH) wird in das I-Register übertragen, wird 257 mal der Wert FDH ins RAM geschrieben. Nun ist es völlig egal, auf welchen Wert die CPU beim Interrupt zugreift, sie liest immer FDFDH.Darauf muß man aber erst einmal kommen. Aber weiter im Text. An dieser Adresse sitzt nun ein Sprungbefehl zu unserer Unterroutine. Zunächst wird ein RST-0038H ausgeführt damit auch weiterhin die Tastatur abgefragt wird. An dieser Stelle ist peinlich darauf zu achten, daß keine Systemvariablen- und Registerinhalte verändert werden. Die im ROM befindliche PRINT-Routine würde dies tun, weshalb in diesem Porgramm auch ein eigenes Schreibunterprogramm verwendet wird.

Allerdings ist das mit dem Interruptsignal des Videochips so eine Sache. Das Interruptsignal kommt nämlich nicht exakt alle 50stel Sekunde sondern ein klein wenig früher. Um das zu korrigieren wird wiederum ein Trick angewandt und mit zwei Zählern gearbeitet. Der eine Counter zählt von 0 bis 49 und ein weiterer läßt ab und zu einen Interrupt unter den Tisch fallen. Damit wird die kleine Ungenauigkeit wieder einigermassen korrigiert.

Die Uhr läßt sich allerdings durch bestimmte Funktionen aus der Ruhe bringen. Dies sind bekannterweise die Tonausgabe über BEEP sowie die Cassetten-, Microdrive- und Druckeroperationen. Bei solchen Vorgängen wird der Interrupt vollkommen ignoriert. Man spricht hier dann auch von einem maskierbaren Interrupt. Die Uhr bleibt stehen.

Bei der BASIC-Version, wird dann auch noch die Möglichkeit gegeben sein, die Uhr nachzustellen und damit den Stillstand zu korrigieren. Das Programm bietet natürlich ebenso die Möglichkeit die Uhrzeit an einer bestimmten Stelle in einer bestimmten Farbe anzeigen zu lassen. Um eine bestimmte Farbe zu erreichen, muß man die 8 Blanks mit den entsprechenden INK-, PAPER- und BRIGHT-Parametern in das Uhrzeitfeld schreiben.

Soweit also die Interruptgesteuerte Uhr von Michael Schramm.
Es folgt das ASSEMBLER- bzw. das BASIC-Listing zum Abtippen.

Bis zum nächsten mal.....

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Großholzhausen

Assemblerlisting „Interruptgesteuerte Uhr“

```
CHARS = 23606
ERRSP = 23613

STACKIN = $1C81
UNSTACK = $2DA2
STMRET  = $1B76

          ORG $FD8D
TIME      RST $38             ;Zunächst die ROM-Interrupt-
                               Routine zur Tastaturabfrage
                               aufrufen
TIME1     PUSH AF             ;Register dürfen nicht verändert
          PUSH HL              werden!
          LD HL,(ZAHL1)
          DEC HL              ;Zähler 1 dekrementieren
          LD (ZAHL1),HL       ;Dieser Zähler dient dazu,
          LD A,H              ;daß jeder 702te Interrupt
          OR L                ;für die Zählung ausgelassen
          JR NZ,N702          ;wird
          LD HL,702
          LD (ZAHL1),HL
RTRN      POP HL
          POP AF
          RET
N702      LD HL,ZAHL2         ;Zähler 2 dekrementieren. Bei
          DEC (HL)            ;jedem 50sten Interrupt
          JR NZ,RTRN          ;sind die Zeitvariablen um 1
          LD (HL),50          ;Sekunde zu erhöhen.
          PUSH BC
          LD B,2
SETLP     INC HL              ;Sekunden und Minuten werden
          INC (HL)            ;Modulo 60 gezählt.
          LD A,(HL)
          SUB 60
          JR C,TMOK
          LD (HL),A
          DJNZ SETLP
          INC HL
          INC (HL)
          LD A,(HL)           ;Stunde Modulo 24 erhöhen.
          SUB 24
          JR C,TMOK
          LD (HL),A
TMOK      PUSH DE
          LD HL,STD           ;Adresse der zu schreibenden
          PUSH HL             ;Zahl auf den Stack.
```

```
            LD HL,(SCADR)       ;Bildschirmadresse.
            LD C,3              ;3 Zahlen insgesamt.
            JR NODOP            ;Davor kein „:".
PRLP        LD A,":"            ;Doppelpunkt
            CALL PRINT          ;schreiben.
NODOP       EX (SP),HL          ;Die zu schreibende
            LD A,(HL)           ;Zahl in den Akku
            DEC HL              ;bringen und den
            EX (SP),HL          ;Pointer weiter.
            LD DE,$FF0A
LP10        INC D               ;Zehnerstelle der
            SUB E               ;Zahl berechnen, in
            JR NC,LP10          ;den Akku bringen
            ADD A,E             ;und ausdrucken.
            LD E,A              ;Stundenzahl von 0
            LD A,D              ;bis 9 jedoch nicht
            SUB C               ;mit führender Null,
            CP -3               ;sondern mit führendem
            JR Z,NULL           ;Blank ausdrucken.
            LD A,D
            CALL PRZIF
ZIF2        LD A,E              ;Die Einerstelle
            CALL PRZIF          ;schreiben.
            DEC C               ;Nächste Zahl
            JR NZ,PRLP          ;bearbeiten.
            POP HL              ;Alle Register-
            POP DE              ;inhalte wieder
            POP BC              ;auf den
            POP HL              ;ursprünglichen
            POP AF              ;Wert.
            RET
NULL        LD A," „            ;Hier wird das
            CALL PRINT          ;führende Blank
            JR ZIF2             ;ausgegeben.
            JP TIME             ;Dieser Sprung steht ab Adresse
                                ;$FDFD im Speicher.
            ;Ab hier (Adresse $FE00) steht
            ;257mal $FD im RAM.
            ;Daran schliessen sich weitere Routinen an,
            ;um den sonst ungenutzten Bereich bis zu den
            ;UDGs nicht zu verschwenden.

            ORG $FF01
PRZIF       ADD A,"0"           ;Aus Ziffer ASCII-
PRINT       PUSH DE             ;Zeichen machen.
            PUSH HL
            LD DE,(CHARS)       ;Die Adresse berechnen,
            RLA                 ;ab der
            RLA                 ;die Bildpunktcodierung
            LD H,0              ;des Zeichens
            LD L,A              ;abgelegt ist
            ADD HL,HL
            ADD HL,DE
            POP DE
            PUSH DE
            LD B,8              ;Die acht Bytes
```

```
LINE        LD A,(HL)           ;lesen und in den
            LD (DE),A           ;Bildspeicher
            INC HL              ;schreiben.
            INC D
            DJNZ LINE
            POP HL              ;HL zeigt an-
            INC L               ;schliessend auf die
            POP DE              ;nächste Character-
            RET                 ;position im Bild.
CLKON       LD A,$FE            ;I nimmt das High-
            LD I,A              ;byte der Adresse der
            IM2                 ;Liste auf, die 257
            RET                 ;mal den Einsprungpunkt $FDFD
                                ;enthält.
CLOFF       IM1                 ;Uhr ausschalten
            RET                 ;durch „normalen" Interruptmodus
STELL       CALL STACKIN        ;Anzahl der 50stel
            CALL UNSTACK        ;Sekunden aus der
            DEC BC              ;Basic-Zeile in BC.
            DI                  ;Interrupt aus und
STLLP       CALL TIME1          ;die Uhr weiter-
            DEC BC              ;drehen.
            BIT 7,B
            JR Z,STLLP          ;Interrupt wieder
            EI                  ;ein und die Routine
            LD SP,(ERRSP)       ;verlassen ohne
            JP STMRET           ;PRINT auszuführen.
ZAHL1       DEFW  1             ;Hier stehen die
ZAHL2       DEFB 50             ;Systemvariablen der Uhr
SEK         NOP
MIN         NOP
STD         NOP
SCADR       DEFW $4018          ;Bildspeicheradresse
            END
```

SINCLAIR BASIC Listing „Interruptgesteuerte Uhr"

```
0010   REM Interruptgesteuerte Uhr by Michael Schramm
0020   DEF FN A(X$)=CODE X$-48-39*(X$>"9")
0030   CLEAR 64908
0040   PRINT „Einen Moment bitte - der Maschinencode wird erzeugt."
0050   LET A$="fff5e52a45ff2b2245ff7cb5200921be022245ffe1f1c92147ff3520f736
    32c5060223347ed63c380b7710f623347ed618380177d5214affe52a4bff0e0318053
    e3acd03fe37e2be3110aff149330fc835f7a91fefd28117acd01ff7bcd01ff0d20dde1d1c
    1e1f1c93e20cd03ff18ecc38dfd"
0060 LET A$=A$+"c630d5e5ed5b365c171726006f2919d1d506087e12231410fae12
    cd1c93efeed473e323247ffed5ec9ed56c9cd811ccda22d0bf3cd8efd0bcb7828f8fbed7
    b3d5cc3761b4502"
0070 LET A=64909: LET S=22617
0080 IF A=65024 THEN FOR A=A TO 65280:POKE A,253: NEXT A
0090 LET X=16*FN A(A$(1))+FN A(A$(2))
0100 POKE A,X: LET S=S-X
0110 LET A$=A$(3 TO): LET A=A+1
0120 IF A$>"" THEN GOTO 80
0130 PRINT
```

```
0140 IF S THEN PRINT „Fehler in A$!": STOP
0150 PRINT „Die Routine ist bereit!"
0160 STOP
8000 REM++++++++++++++++++++++++++++++++
8010 REM Stellen und Einschalten der Uhr
8020 RANDOMIZE USR 65322
8030 INPUT „Stunde: „;X: IF X<0 OR X>23 THEN GOTO 8030
8040 POKE 65354,X
8050 INPUT „Minute: „;X: IF X<0 OR X>59 THEN GOTO 8050
8060 POKE 65353,X
8070 INPUT „Sekunde: „;X: IF X<0 OR X>59 THEN GOTO 8070
8080 POKE 65352,X: RANDOMIZE USR 65310
8090 POKE 65355,24: POKE 65356,64: RETURN
8100 REM++++++++++++++++++++++++++++++++
8110 REM Uhr abschalten
8120 RANDOMIZE USR 65322: RETURN
8200 REM++++++++++++++++++++++++++++++++
8210 REM Uhr um X/50 Sekunden vorlaufen lassen
8220 PRINT USR 65325,X: RETURN
9000 REM++++++++++++++++++++++++++++++++
9010 SAVE „Uhr-Code" CODE 64909,442
```

Tips & Tricks

Spielelösung "Wild West Seymour"

Hallo liebe Mituser!!

Das Softwarehaus Codemasters ist ja unter den Spielefreunden bekannt für seine qualitativ hochwertigen Produkte. Einen Namen hat sich diese Firma insbesondere mit den Cartoon-Games gemacht, allen voran natürlich die Spiele der Dizzy Reihe. Aber auch Elephant Antics oder die Seymour Reihe war und ist bei den Freunden dieser Art von Spielen auch heute noch sehr beliebt. Aus der Seymour Reihe wollen wir uns heute ein Programm herausgreifen, nämlich WILD WEST SEYMOUR. Das Spiel besticht durch seine ausgezeichnete Spielbarkeit (es gibt eben keine störenden Einflüße in Form von unüberwindlichen Feinden) und ist recht gut lösbar. Der Sinn des Spieles ist kurz erklärt. Seymour (und damit der Spieler selbst) spielt in diesem Programm einen Star in einem Western. Er muß dazu zuerst einmal das Drehbuch (Script) ausfindig machen und die ganzen benötigten Gegenstände, die man so zur Filmerei braucht, einsammeln. Dann kann es losgehen. Das Programm besteht aus 4 Teilen (Acts) die man nacheinander durchspielen muß. Am Ende der ersten drei Acts erhält man einen Code der es einem ermöglicht, hier wieder direkt ins Geschehen einzusteigen.

Nachfolgend nun die Gesamtlösung dieses Spieles. Der dargestellte Weg ist kein Muß, man kann auch anders vorgehen, doch ermöglicht er einem, das Spiel möglichst durchgängig zu spielen und unnötige Umwege zu vermeiden. Doch starten wir bei Act 1:

Act One (kein Code)

Zuerst mit Rich sprechen und zwar solange, bis er uns eine Notiz (note) gibt. Wir lesen die Notiz, kümmern uns nicht weiter drum und legen sie gleich wieder ab. Wir gehen nach rechts und betreten das Headquarter (HQ).Schnell mal ein kleines Gespräch mit Clare geführt und wir erfahren, daß der Abfluß des Spülbeckens in der Dunkelkammer verstopft ist. Das kümmert uns aber erst später.Jetzt nehmen wir die herumliegende Funkfernsteuerrung (remote control) auf und gehen

zweimal nach rechts. Wir benützen sie und steuern damit den dort vorhandenen Flieger. Leider sind wir nicht sehr geschickt und knallen mit dem Flugzeug gegen die Wand. Aber das hat auch was Gutes. Wir untersuchen das Flugzeug und finden einen Batteriepack (battery pack) den wir noch brauchen werden und deshalb nehmen wir ihn auch sogleich mit. Danach hinunter zum zerstörten Safe und den Zettel mitgenommen, der dort herumliegt. Auf dem Rückweg noch schnell das Mikrofon (microphone) einsacken und wieder raus aus dem Headquarter. Wir gehen zweimal nach links und kommen zum Bus. Bevor wir den Bus besteigen, legen wir den Zettel neben dem Baum ab. Dann rein in den Bus, das Microfon ablegen und nach hinten zu Pete. Wir quatschen Pete an und der erzählt uns, daß er noch den Film für seine Kamera vermißt. Wir nehmen die Kamera (camera) an uns, legen die Batterien ein und verlassen den Bus über das obere Fenster. Jetzt kommt es auf den richtigen Absprung an. Wir springen in die Bäume dann nach rechts in die Wolke und von dort auf das Dach des HQ. Jetzt geht es zweimal nach rechts bis auf das Dach von Al's shed. Dort liegt die Klappe (clapperboard) die wir an uns nehmen. Jetzt runter und rein in die Hütte. Wir finden Samen (beans), die wir in den bereitstehenden Topf pflanzen. Dann noch schnell oben die Abflußpumpe (plunger) mitgenommen und raus aus der Hütte. Nach links und rein ins Headquarter, nach rechts und mit dem Lift nach oben. Jetzt nach links und die Dunkelkammer (dark room) betreten. Nach unten und das Licht ausmachen (switch) dann wieder nach oben zum Spülbecken und die Abflußpumpe benutzen. Die Pumpe ablegen und nach unten zum Film (role of film). Aufnehmen und in die Kamera einlegen. Jetzt wieder nach oben und am Spülbecken den Zündschlüssel (ignition key) mitnehmen. Raus aus der Dunkelkammer und auf dem gleichen Weg wieder raus aus dem Headquarter.Zweimal nach links und wir sind wieder beim Bus. Einsteigen, die Klappe ablegen und mit Pete ein neuerliches Schwätzchen führen. Jetzt noch die Kamera ablegen und mit dem Schlüssel den Bus starten. Ein merkwürdiges Geräusch von draussen veranlaßt uns, den Bus zu verlassen. Durch das Starten des Busses haben wir Game Genie geweckt. Schnell den Zettel neben dem Baum aufnehmen und Genie geben. Genie ist jetzt zufrieden und gibt uns dafür Blumen. Wir nehmen sie und gehen zweimal nach rechts zum Headquarter. Hinein und die Blumen Clare überreichen. Jetzt wieder nach rechts, hoch mit dem Lift, nach links und wieder in die Dunkelkammer. Ganz links liegt noch ein Scheinwerfer (spotlight) den wir mitnehmen und dann wieder zurück zu Clare. Mit ihr reden. Sie hat inzwischen das Drehbuch gefunden und wir können es mitnehmen. Zurück zum Bus und los gehts an den Schauplatz des zweiten Acts.....

Weiter gehts mit dem Zweiten Act von WILD WEST SEYMOUR. Am Ende des ersten Abschnitts haben wir ja unseren ersten Code erhalten und damit können wir nun direkt hier einsteigen ohne den ersten Teil nochmals durchspielen zu müssen.

Act Two (Code: 21D135008)

Wir sind in der Westernstadt und gehen zuerst dreimal nach links. Wir nehmen den Besen (brush) auf und gehen zweimal nach rechts und betreten den Store. Wir sehen am Boden jede Menge Dreck und wir entschliessen uns zusammenzukehren. Wir legen den Besen ab und gehen zu der kleinen Tür rechts wo wir eine Fahrkarte (ticket) und einen Dollar von einem Typen hinter der Tür erhalten. Wir verlassen den Store über das Fenster oben links und gehen zweimal nach links und nehmen den Schlüssel (key) vom Signal mit. Jetzt nach rechts, nach oben, zweimal nach rechts und in die Bäume und Wolken springen. Jetzt über die Wolken zurück nach links. Auf dem Hausdach nach links und mit dem Schlüssel die Uhr zweimal aufziehen. Den Schlüssel ablegen und weiter nach links. Nach unten und das Office betreten. Nach oben zum Photoapparat und den Dollar einwerfen. Nach rechts gehen und dort stehenbleiben bis es blitzt. Das Office verlassen und gleich wieder betreten. Jetzt nach unten zu Sam gehen und fragen, ob die Bilder fertig sind. Er wird uns mitteilen, daß der Apparat nicht korrekt gearbeitet hat und die Bilder nichts geworden sind. Wir sollten es nochmal versuchen. Also wieder raus aus dem Office, zweimal nach rechts und wieder rein in den Store. Glücklicherweise hat sich dort wieder Dreck angesammelt. Wir nehmen also unseren Besen wieder auf und kehren erneut. Besen ablegen und die Bahnkarte und einen neuen Dollar aufnehmen. Raus aus dem Store, zweimal nach links und wieder ins Office. Einen erneuten Versuch mit dem Photoapparat machen und wieder raus. Gleich wieder rein und wieder mit Sam sprechen. Jetzt sollten die Photos fertig sein (falls nicht nochmal kehren und einen erneuten Versuch starten). Raus aus dem Office und nach links zum Zug.

Act Two ist geschafft und wir werden mit einem neuen Code belohnt.

Soviel für diesen Monat. Im nächsten Info gibt es dann noch die Anleitung zu den Acts 3 und 4. Bis dahin viel Spaß. Wer will, kann sich ja schon mal auf die Erkundung machen....

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Großholzhausen

```
10 CLEAR 29999
20 LOAD CHR$(195)+ „SongName“ CODE 30000
30 RANDOMIZE USR 30000: REM Init Address
40 RANDOMIZE USR ???: REM Play Adress
50 PAUSE 1: GOTO 40
```

oder in Maschinencode:

```
START   call 30000   ; Init adress
LOOP    ei
        Halt
        call ???          ; Play adress
        call 8020    ; test BREAK
        jr c, LOOP   ; not pressed
        ret
```

Um den Song abzuspielen muss man also immer erst einen Sprung zur Startadresse vornehmen (Initialisierung) und danach immer wieder die Play-Routine aufrufen. Die PAUSE 1 oder in Maschinencode HALT dient der Synchrnonisierung. Zum Einbau der Routine in die eigene Demo muss man natürlich nicht die Breaktaste testen, am besten ist man baut da die Routine in den Interrupt 2 ein. Der Player benötigt die Register BC, HL, DE, IX, AF und AF'.

Im nächsten Heft werden wir die Anleitung dann mit dem SQ-Linker abschliessen und hoffen in der Folgezeit auf Musikeinsendungen von euch.

EM 2000 Special

Fussball auf dem Spectrum

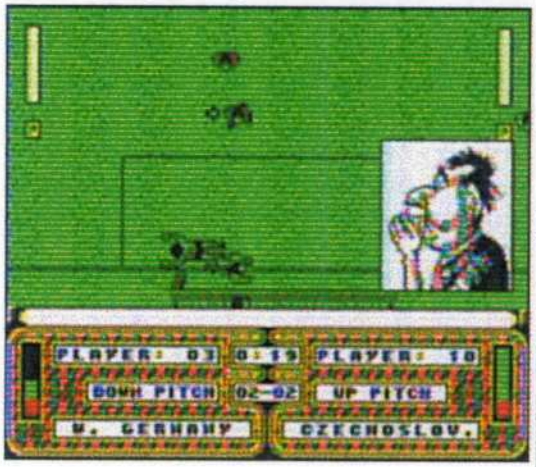
Egal auf welchem System, die Fussballprogramme gehören immer dazu. Die „wichtigste Nebensache der Welt“ hat eben auch auf dem Computer ihren Platz und nicht wenige haben sich nur wegen eines ganz bestimmten Fussballspiels eine Konsole oder gar einen Computer gekauft.

Nun, auf dem Spectrum gibt es unzählige Fussballprogramme und einen Überblick über alle Programme können wir hier einfach nicht geben. Wir, das heisst Annette und ich, testen hier alle Programme, die uns zur Verfügung standen. Es gab zwar schon mal so etwas zur WM 94, aber etwas Wiederholung schadet nicht und außerdem ist meine Softwaresammlung auch umfangreicher geworden. Allerdings ist es klar, das wir uns auf Spiele beschränkt haben, die man auch zu zweit spielen kann. Natürlich gibt es noch andere unzählige Fussball-Manager, aber es wäre ja beim Testen langweillig geworden, wenn einer immer nur zugeguckt hätte. Annette ist weder grosser Fussballfan noch ist sie so sonderlich von allen Spectrum-Programmen begeistert, bei mir ist es gerade andersrum. Daher hoffe ich das beide Meinungen zusammen ein objektiveres Bild abgeben.

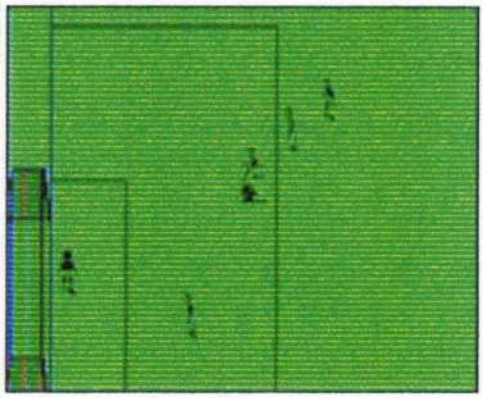
Wir beginnen mit Emlyn Hughes Soccer von Audiogenic Software.
Emlyn ist ein klassisches Fussballspiel.
Thomas: Wir haben wohl mit dem besten Spiel begonnen. Die Abläufe sind vom Tempo her ausreichend, die Übersicht Spectrummässig eben. Man sieht das Spiel von der Seite, nicht von der Draufsicht. Dadurch hat man teilweise einen etwas eigenartigen Winkel zum Tor, aber dafür ist die Steuerung fanstastisch. Man kann Querpässe oder mit der Hacke spielen, köpfen, ja sogar der Flugkopfball ist eingebaut, wenn auch vom Timing her sehr schwierig (wie in Wirklichkeit). Je nachdem wie lange der Schussknopf gedrückt wird, bestimmt man über die Stärke des Schusses, wobei einem Grundsätzlich der hohe, halbhohe oder Flachpass zur Verfügung steht. Den Sound kann man vergessen, aber Spaß macht das

Spiel, weil hier nur das passiert, was ich auch will. Wenn ich den Ball aus Versehen in die falsche Richtung spiele, dann passiert das auch, nicht so wie bei den Konsolenspielen neuerer Generation, wo man nur noch den Knopf drückt und er Rechner sucht die Richtung aus. Für mich immer noch ein Highlight der Fussballspiele. Negativpunkte sind hier nur, das der Bildschirm manchmal langsamer scrollt als der Ball und die feste Aufteilung der Spieler. Man hat nämlich immer drei Spieler im Sturm, 3 im Mittelfeld und drei in der Verteidung. Die Spieler nehmen aber immer wieder ihre Position ein. War man noch gerade im Angriff und fängt einen Befreiungsschlag ab und spielt gleich wieder vor, ist da niemand mehr, die Spieler sind bereits zurückgelaufen, obwohl sie das in Wirklichkeit gar nicht so schnell könnten. Dem Spielspass tut das aber nur wenig Abbruch.
Annette: Der Balltausch ist meiner Meinung nach schlecht zu erkennen, außerdem sind die Spieler, die im Ballbesitz sind langsamer. Die Grafik und der Sound sind nicht das neueste, aber es ist trotzdem ein lustiges rumgewusel auf dem Platz.

Als nächstes haben wir uns noch ein Fussballspiel vorgenommen: Adidas Championship Soccer.
Thomas: Ein sehr schnelles Spiel, das Geschehen wird aus der Vogelperspektive gezeigt und somit übersichtlicher. Trotzdem nicht so gut wie Emlyn, weil die Steuerung sehr gewöhnungbedüftig ist und einem keine Möglichkeit für Dribblings oder exakte Flanken lässt. Ausserdem ist der Spielausschnitt bei dieser Geschwindigkeit viel zu klein, als das man einen Mitspieler sehen könnte, den man den Ball zuspielt. Eine „Radarfunktion" wäre hilfreich gewesen, aber eben nicht eingebaut worden.
Annette: Ich finde dieses Spiel ziemlich schlecht, ich bin dem Ball nur hinterhergerannt. Man muß den Ball immer gleich wieder abspielen, wobei der Ball leicht verlorengeht. Die Schiedsrichtereinblendungen waren ganz lustig, das war aber auch schon das beste am ganzen Spiel.

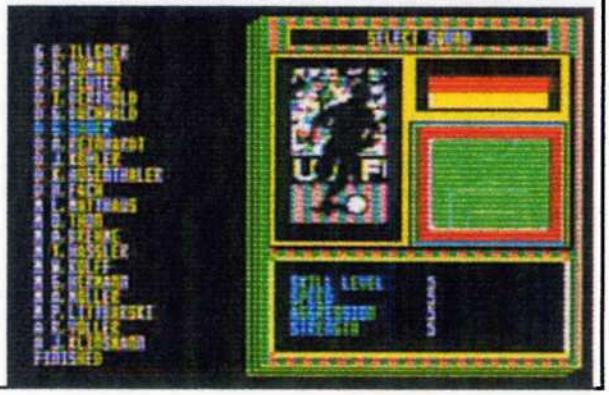


Noch ein sehr bekanntes Fussballspiel haben wir getestet: Kick Off 2. Die 16-Bit Versionen waren ja gut, aber wie sieht es mit dem Spectrum aus?
Thomas: Das war wohl nix. Man merkt zwar, das ein bestimmtes Grundgerippe der 16-Bit Version entstammt, aber wie schon bei Adidas hat man auch hier keine Spielübersicht. Hinzu kommt noch, das der Torwart so gut ist, das man trotz hochkarätiger Chancen eigentlich nie ein Tor zu sehen bekommt. Und dazu noch bietet das Spiel wenig Varianten, also nur eine Schussart für Flanken, Pässe und Torschüsse. Das ist zuwenig.
Annette: Die Grafik sieht ganz lustig aus, so eine Art Strichmännchen. Ansonsten eher schlecht, beim Torschuß muß man ins „blaue" hineinschießen, da man das Tor nicht sieht, ebenso bei Pässen oder Flanken.



Das neueste Programm das wir haben ist „It´s a goal". Dieses Spiel wurde erst 1994 von einem Privatprogrammierer auf den Markt gebracht und von zu Hause aus vermarktet.
Thomas: It´s a goal hat seinen Reiz. Es ist sehr schnell und man kann richtige Spielzüge gestalten. Allerdings bleibt auch viel dem Zufall überlassen. Dafür sorgen zum einen die sehr kleinen Spieler, die man kaum auseinanderhalten kann und auch der kleine Spielfeldausschnitt (wiedermal) bei dem man kaum den Vordermann sieht, den man anspielen will (trotz seitlicher Perspektive). Dennoch, einiges besser als viele kommerziellen Varianten.
Annette: Es ist ziemlich schwierig zu unterscheiden, wer zu welcher Mannschaft gehört. Die Grafik ist ähnlich wie bei Kick Off 2. Gut daran ist, das man verschiedene Schußmöglichkeiten hat und auch die Stärke selber bestimmen kann.

Als nächstes steht die WM 90 auf dem Programm. Italy 1990 heisst das Programm aus dem Hause US-Gold.
Thomas: Mir hat das Spiel erst nicht gefallen, ich hab schlicht und einfach nicht durchgeblickt. Die Spieler sind nämlich nicht an den Trikots, sondern nur an kleinen Pfeilen voneinander zu unterscheiden. Das ist sehr schade, den von diesem Minuspunkt abgesehen, ist es ein sehr gutes Fussballspiel. Die Grafik ist eigentlich sehr gut, bis auf den besagten Minuspunkt, der Spielablauf ist flüssig und man sieht zumindest wer den Ball hat. Leider nur eine Schussstärke macht es zwar schwierig, Pässe zu spielen, zumal



auch hier der Spielausschnitt wieder klein ist, aber man kann tolle Dribblings machen und genau bestimmen, wo der Ball hin soll. Der Verteidiger kann Tacklings machen, der Torwart wird automatisch gesteuert und ist sehr schwer auszuspielen. Im WM-Modus bekommen wir die Ergebnisse von einem Moderator genannt und alles ist auch grafisch sehr aufwendig gemacht. Man kann sogar die komplette Mannschaft aufstellen und die individuellen Fähigkeiten der Spieler wirken sich aufs Spielgeschehen aus. Nur ist es schwierig, eben einen Pass zu spielen, wenn man nur schwerlich erkennt, ob es sich um den eigenen Spieler handelt. Ohne diesen Punkt wäre das Spiel um Klassen besser.
Annette: Die Spieler waren nur durch Pfeile zu unterscheiden, außerdem ist der Ball immer sehr weit gerollt, ohne das man es beeinflussen konnte. Die Spieler waren sehr langsam und sind oft nicht im Bildschirm erschienen, so das der Gegner freies Feld hatte. Da hab ich schon bessere Spiele gespielt.

Wir bleiben im Jahr 1990. Italia '90 heisst das Produkt aus dem Hause Virgin Mastertronic.
Thomas: Interessantes Spiel ohne viel dazu lernen zu müssen. Nur eine Schussart und auch hier wenig Übersicht, aber trotzdem kommt ein Spiel zustande. Auch beim Tackling gibt es nur eine Möglichkeit den Gegner zu blocken. Neu ist die Einblendung des Torraumes, wenn der Angreifer auf das Tor zuläuft. Man sieht dann nur noch den Spielausschnitt mit dem Tor vergrössert und sollte schnell aufs Tor schiessen. Insgesamt ein nettes Spiel, nicht gerade hochwertig aber unterhaltsam.
Annette: Die Mannschaften sind gut auseinanderzuhalten, der Computer spielt auch eigenständig mit. Der Spielerwechsel ist teilweise etwas blöd, da man dabei leicht den Ball verliert. Leider hat das Spiel keinen Sound, aber ansonsten ist es gut zu spielen.

Es hört sich fast nach Rugby an, ist aber Fussball: Fighting Soccer von Activision:
Thomas: Die Sprites sind sehr gut gestaltet und es gibt eine nette Animation, wenn der Spieler zum Kopfball hochsteigt. Nicht das das aber Auswirkungen auf die Qualität des Spiels hätte, denn es bleibt ein einfaches Spiel das mehr einem Hindernislauf ähnelt, als einem Fussballspiel. Tacklings gibt es nicht, man verliert aber immer den Ball, wenn man auf einen Gegenspieler stösst. Auch Tore sind nur durch umlaufen des Torwarts zu erzielen, wobei der Torwart auch fast so gross ist wie das Tor selbst. Ein netter Sound begleitet bei der 128k Version das Spiel, mehr gibt es aber darüber nicht zu sagen.
Annette: Spieler sind sehr gut auseinanderzuhalten. Das Spielfeld ist allerdings sehr klein, aber ausreichend. Wenn man damit nicht den ganzen Abend verbringen will ist es ok, ansonsten würde es mir auf Dauer eher langweilig werden.

Es wird Zeit, die Qualität der Testprogramme zu verbessern. Wir tun dies zunächst mit Match Day von Ocean (hier 128k Version):
Thomas: Match Day macht immer noch Spaß! Die Perspektive ist von der Seite, wohl die beste Lösung beim Spectrum. Man kann die Spieler gut auseinanderhalten, es lässt sich auch leicht erkennen, welcher Spieler überhaupt den Ball hat und man kann weite Pässe spielen da die Spielübersicht sehr gut ist. Negativ ist vor allem die Spielgeschwindigkeit bei der es vor allem keine Steigerung gibt und nur eine Schussart. Immerhin kann man auch einen Flachpass spielen, aber nur wenn man dazu stehen bleibt. Den Kopfball habe ich vermisst, da man ja hoch schiesst hätte sich ein Kopfball als weitere Möglichkeit des Torschusses angeboten. Aber wie gesagt, es macht auch so Spaß.
Annette: Was ich sehr gut finde ist, das man die Trikotfarben der Spieler selber bestimmen kann. Was auch sehr lustig ist, bei einem Tor sieht man das jubelnde Publikum. Was das Spiel etwas stört, die Spieler gehen eher über das Spielfeld als das sie rennen. Leider ist kein Sound dabei, das ist etwas schade.

SINTECH-SONDERANGEBOT

Solange Vorrat reicht: Fussball Paket bestehend aus: 4 Soccer Simulator (4 Spiele), International Match Day 128k oder Match Day 48k (bitte angeben), Emlyn Hughes International Soccer, Manchester United, Football Manager und Skate Wars (Futuristisches Fussball-Spiel). Alle Originale für nur 20.00 DM

Zum Vergleich hier der Nachfolger, Match Day 2:
Thomas: Es ist schon häufig ein Streit entbrannt darüber, welches das bessere Fussballspiel ist: Match Day 2 oder Emlyn Hughes Soccer. Auch wenn ich eher zu „EHIS" tendiere, hat auch Match Day 2 seine Stärken. Es baut auf Match Day auf, hat aber die Mängel dieses Spiels abgestellt. So kann man jetzt zwischen verschiedenen Schußstärken variieren, was man allerdings etwas üben muss. Außerdem ist das Spiel jetzt wesentlich schneller und der Kopfball ist jetzt auch eingebaut. Die Vorteile sind geblieben, vor allem die Reaktion des Balles, den man im richtigen Moment stoppt, wenn man es falsch macht kann er aber auch vom Schienbein springen, wie im wirklichem Leben eben. Ein Manko bleibt der Torwart, er bewegt sich kaum von der Stelle sondern hechtet nur nach links oder rechts. Fest hält er den Ball nie, auch wenn er noch so langsam kullert. Das ist schade.
Annette: Die 2. Version ist noch besser als die 1. Im Prinzip ist alles gleich, die Spieler bewegen sich aber schneller. Außerdem kann man noch verschiedenes einstellen, z.B. das zwei Spieler in einer Mannschaft gegen den Computer spielen und noch weitere Dinge. Einfach selber ausprobieren. Leider ist der Jubel vom Publikum auf der Strecke geblieben, aber über ein Tor kann man sich ja auch so freuen, vorausgesetzt man schießt eins, was mir leider nicht so oft gelungen ist.

Ein Spiel der anderen Art ist Soccer Rivals. Es handelt sich hierbei um eine Mischung aus Brettspiel und Fussball - Manager. Vom Manager hat es die Elemente wie Aufstellung der Spieler und gelegentlich An- und Verkauf von Spielern. Ansonsten ist alles wie bei einem Würfelspiel dem Zufall überlassen, die Spielfigur zieht über diverse Felder je nach gewählter Zufallszahl und löst dadurch bestimmte Ereignisse aus.
Thomas: Es hat leider nur sehr kurzweillig Spaß gemacht. Zuviel ist doch dem Zufall überlassen, es ist zwar eine Mischung aus Brett und Managerspiel, aber eben von keinem was richtiges. Nett aber sehr selten sind diverse Einlagen wie Zielschiessen um extra Punkte zu bekommen oder auch der Gewinn in einer Lotterie. Langweillig ist auch die Ergebnisansage, in der immer alle Ergebnisse von 4 Ligen zu sehen sind, interessant ist aber eigentlich nur die Liga in der man spielt. Gut ist noch die Mehrspieleroption. Es sind immer 3 Spieler, jeder wahlweise vom Computer oder Mensch gesteuert.
Annette: Wer lieber Monopoly spielt aber Fußball nicht so mag, der ist bei diesem Spiel wahrscheinlich richtig aufgehoben. Ich fand es zur Abwechslung ganz lustig, aber wie Thomas schon gesagt hat, es ist nur für eine kurze Zeit ganz interessant, man muß eben doch öfters mal warten, was die Stimmung nicht gerade hebt.

Jetzt kommt mal ein reiner Manager dran, ADVANCED SOCCER SIMULATOR von Mastertronic.
Thomas: Das Spiel ist im reinen Maschinencode geschrieben, das merkt man gleich an der Geschwindigkeit. Eine tolle Idee ist der 8-Spieler Modus; gute Fussball-Manager mit Mehrspielermodus sind selten. Auch eine Sequenz mit den Höhepunkten des Spiels wird geboten, die ganz ansehlich ist. Ansonsten enthält der Manager kaum was spezielles, vom Prinzip hat sich da im Vergleich mit dem uralten ersten Football-Manager nichts geändert. Das ist schade, denn viele nachfolgende Programmierer haben sich etliches einfallen lassen wie Training bis zu Ausrüsterverträgen etc. Gut ist noch, das man sich die Ergebnisse der anderen nur ansehen kann, aber nicht muss. Das spart Zeit, wenn es einen eh nicht interessiert. Empfehlenswert, wenn man gerade zu acht Lust auf Fussball-Manager hat, für Einzelspieler gibt es besseres.
Annette: Leider wieder mal ein Manager, mit denen kann ich nicht so viel anfangen. Viele Zahlen und keine Action. Aber man kann mit bis zu acht Leuten spielen, das können ja auch nicht viele Spiele. Außerdem ist das Spiel sehr farbenfroh, das ist aber im Prinzip schon alles, was ich dazu sagen kann.

Mal wieder ein Soccer-Spiel zur Abwechslung, Paul Gascoigne stellt sich vor in GAZZA 2:
Thomas: Ein Spiel bei dem keine Langeweile aufkommt. Sehr einfach gemacht, kein Turniermodus, keine grossen Tricks oder grafische Spielereien. Leider auch keine hohen Bälle oder Tricks, einfach nur laufen, passen, schiessen. Der Ball fliegt immer in die Richtung in die man läuft, also keine Flankenläufe möglich. Zum Tackling drückt man einfach den Feuerknopf und schon hat man den Ball. Ebenso einfach sind die Schüsse und Pässe, einfach je länger man den Knopf drückt, desto stärker ist der Schuss. Warum das Spiel trotz seiner Einfachheit Spaß macht? Einfach weil es schnell ist. Aber trotzdem nur ein Spiel für Zwischendurch, nicht eins das man immer wieder spielen möchte.

Annette: Endlich mal ein Spiel, wo es wirklich um Schnelligkeit geht, die Männchen flitzen nur so über den Platz. Ansonsten relativ einfach, aber es macht auf jeden Fall Spaß.

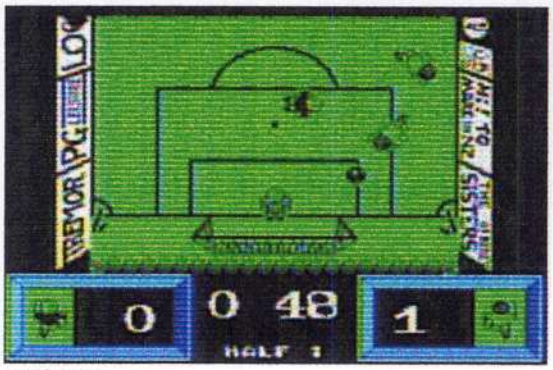
FA Cup 87 heisst unser nächstes Testspiel und ist von Virgin.
Thomas: Eine erleichterte Art von Fussball-Manager. Man wählt nur eine von 3 Taktiken für seine Mannschaft. Damit man nicht so schnell rausfliegt, managt man immerhin gleich 10 Teams gleichzeitig. Im Laufe des Spieles kann man dann auch zur Halbzeit die Taktik wechseln und ab dem Viertelfinale sogar schon alle 22 Minuten. Genützt hat es nicht, der Computer spielte das Finale allein. Der Spaßfaktor ist erheblich getrübt, weil die Ziehung der nächsten Begegnungen immer so lange dauert. Aber immerhin, bis zu 8 Mitspieler können sich beteiligen.
Annette: Allzu aufregend ist es nicht, da man sich am Anfang seine verschiedenen Mannschaften raussucht und anschließend eigentlich nicht mehr allzuviel machen kann, außer die Strategie zu bestimmen. Mehr kann ich dazu eigentlich nicht sagen, außer das man viel warten muß und eben nicht viel selber beeinflussen kann.

Mehr ein richtiger Manager ist 2 Player Soccer Squad von CULT.
Thomas: Wieder mal ein Spiel bei dem man viel Geduld braucht. Es dauert immer sehr lange, bis ein Spieltag errechnet ist. Dafür werden während des Spiels alle Torschützen auch bei den anderen Spielen eingeblendet, auf eine grafische Darstellung von Torszenen verzichtet das Spiel aber. Es kam schnell Langeweile auf und so haben wir das Spiel auch nach kurzer Zeit beendet.
Annette: ohne Worte, ist nicht so mein Ding.

Richig Fussball macht doch mehr Spaß, ist vor allem ohne Wartezeiten. Das nächste Spiel ist Manchester United.
Thomas: Dieses Spiel stellt eine Mischung aus Manager und Fussballspiel dar. Man kann Spieler kaufen, verkaufen, trainieren, aufstellen und letztlich selber das Spiel lenken. Leider ist das Spiel selbst nicht so toll, denn man hat relativ wenig Möglichkeiten. Nur eine Schuß- und Passart, Kopfball ist zwar möglich, aber kaum zu berechnen. Auch das Tackling gibt es, immerhin. Es ist ziemlich ähnlich wie Gazza II, aber der Torwart hält einfach alles. Ich hatte unzählige Chancen, aber kein Tor.
Annette: Zur Abwechslung mal wieder ein Spiel das Spaß macht. Das einzigste, was etwas schade ist, man hat keine Chance gegen den Torwart, wir haben es zumindest nicht geschafft, unser Spiel ist 0:0 ausgegangen. Trotzdem war es lustig.

Manchester United hatte auch noch einen Nachfolger, Manchester United Europe.
Thomas: Was zuvor bemängelt wurde, ist jetzt zumeist behoben. Es wurden fast alle Manager-Funktionen abgeschafft, war eh viel zu aufwenig. Man kann noch die Taktik bestimmen, das war es schon. Dafür kann man aber nicht nur seine Landesprache wählen (Deutsch ist auch dabei) sondern auch in welchem Internationalen Wettbewerb man mitspielen möchte (Uefa-Cup, Cup der Pokalsieger, Cup der Landesmeister oder Super-Cup). Wesentlich verbessert wurde das Fussballspiel selbst. Man kann jetzt zwischen Flachpass, Schuss und Flanke/Langer hoher Pass wählen indem man während der Feuerknopf gedrückt wird den Joystick nach oben, unten oder nach vorne hält. Dafür kann man die Laufrichtung nach dem drücken des Feuerknopfes nicht mehr ändern. Ein System, das mir schon bei Emlyn Hughes sehr gefallen hat, nur hier noch etwas einfacher. Die Spieler bewegen sich noch gleichschnell wie beim Vorgänger, aber der kleine Radar ist weggefallen, der einem immer die Position auf dem Spielfeld verraten hat. Dafür ist der Torwart jetzt bezwingbar, aber natürlich schenkt er immer noch nichts her, kommt jetzt sogar aus seinem Kasten raus, wenn man in den Strafraum eindringt.
Annette: Man merkt schon, das es ein Nachfolger ist, es wurde schon einiges verbessert, was genau hat euch Thomas ja schon gesagt. Da mir die 1. Version schon ganz gut gefallen hat, finde ich dieses Spiel natürlich genauso gut.

Auch Microprose versuchte sich an einem Fussballspiel: MICROPROSE SOCCER.
Thomas: Am C-64 war es der Hit, das muss aber nicht für den Spectrum gelten. Zuallererst hat mich die Steuerung geärgert. Frei definierbare Tasten sind überhaupt nicht möglich, Kempston Joystick auch nicht und wenn man zu zweit spielt, kann nur einer am Sinclair-Joystick spielen, der andere muss an die Tastatur. Warum nicht wenigesten Sinclair 1 gegen Sinclair 2? Das bleibt ein Geheimnis der Programmierer. Das Spiel selbst bietet als Besonderheit nur die Bananen-Flanken, die das Microprose-Spiel auf dem C-64 so bekannt machten, ansonsten sehr ruckelig und man kann kaum sehen, welchen Spieler man überhaupt steuert. Zuweilen versagt die Zuordnung dann völlig, selbst bei bestem zureden wollte der Computer meinen Tasten keinen Spieler zuordnen. Ein Spiel zum sich grün ärgern.
Annette: Muß man nicht unbedingt gespielt haben, sehr kleines Spielfeld und man kann die Spieler schlecht unterscheiden.



Billig muss nicht gleich billig sein, denkt man zumindest. European 5-a-side ist so ein Billigprodukt aus dem Hause Silverbird.
Thomas: ...und es ist wirklich schlecht. Zwar das bisher einzige 5-A-Side Spiel, das heisst Hallenfussball mit Bande, aber trotzdem kaum spielbar. Hauptsächlich das Spieltempo lässt sehr zu wünschen übrig. Dazu ist die Grafik wenig übersichtlich, der steuerbare Spieler kaum zu erkennen.
Annette: Man darf nicht müde sein, sonst schläft man ein, so kann man sich die Geschwindigkeit von diesem Spiel vorstellen. Wenigstens kann man die Spieler ganz gut zuordnen, ansonsten ist es wieder ein sehr kleines Spielfeld.

Wir bleiben beim europäischen Fussball mit European Soccer Challenge von Player.
Thomas: Im Gegensatz vom vorigen Spiel schon fast ein Renner. Tackling und verschieden starke Schüsse sind möglich. Auch konnte man die Spieler recht gut auseinanderhalten, da sie zwar alle genau gleich aussahen, aber mit kleinen Pfeilen markiert waren. Die eine Mannschaft hatte schwarze Pfeile, die andere durchsichtige. Blinkte der Pfeil, dann war dieser Spieler im Moment lenkbar. Scheinbar hatte aber auch hier der Computer manchmal Schwierigkeiten, den richtigen Spieler zuzuordnen. Auch konnte das Spiel bisweilen in ein Tackling-Szenario ausarten, da das reinrutschen scheinbar die schnellste Fortbewegungsmethode ist. Am meisten stört mich aber ein Programmierfehler, weswegen ich das ganze Spiel über den Ton abschaltete. Es war ein heller, hoher Ton, der seit dem Anpfiff das ganze Spiel über dauerte. Mit diesem Fehler hätte das Spiel nie in den Verkauf gehen dürfen.
Annette: Die Spielfelder werden immer kleiner, und die Spieler waren sehr schlecht zu unterscheiden. Immerhin waren sie noch relativ schnell.

Vom Europacup zum Weltcup. Mit World Championship Soccer wagte Elite eine Arcade-Adaption eines Sega-Spiels.
Thomas: Wieder mal ruckelt es arg. Der Torwart kommt in die Kategorie „Keine Reaktion" und das Gameplay insgesamt enhält nicht viel Abwechslung. Immerhin, man kann die Spieler recht gut auseinanderhalten und es gibt 3 verschiedene Schussmöglichkeiten. Trotzdem, es gehört zu den schlechteren Spielen. Gut daran ist der Weltcup, mit Auswahl aller Mannschaften die üblicherweise am Weltcup teilnehmen, sowie die Spieler, die aber heutzutage kaum noch einer kennt (wer war eigentlich WASSLER? Oder sollte das Hässler heissen?).
Annette: Um es kurz zu machen, sage ich einfach nur dito.

Fazit:
Thomas: Wir könnten noch ewig weitertesten und Fussballspiele einladen, aber selbst mir reicht es jetzt. Es geht wohl eines ganz klar hervor: Auf dem Spectrum-Fussballmarkt regiert mehr Masse statt Klasse. Die meisten Spiele sind doch wenig aufregend, noch schlimmer sind aber die billigen Adaptionen grosser Erfolge auf 16-Bit, siehe Kick Off. Es gab ja sogar 3 Kick Off Spiele, eines schlechter als das andere. Als Neuentdeckung in diesem Test habe ich die zweite Version von ManU empfunden, Manchester United Europe. Das werde ich wohl noch öfter spielen. Hier meine persönliche Hit-Liste der Fussball-Spiele:

1. Emlyn Hughes International Soccer
2. Match Day II
3. Manchester United Europe

Zu den Manager-Spielen ist nichts weiter zu sagen. Es gibt noch bessere, aber eben kaum Mehrspielerfähige Programme. Da war es ganz angenehm, den schnellen und 8-Spieler-fähigen Advanced Soccer Simulator zu entdecken. Den kann man auch allein gut spielen und er ist mit guten Zwischensequenzen ausgestattet. Ansonsten kann ich hier auch noch FOOTBALL MANAGER II empfehlen, zwar nicht Mehrspielerfähig aber mit tollen Auswahlmöglichkeiten.

Annette: Als Abschluß zu dieser Testreihe soll ich noch ein paar Worte sagen, nun, 1. bin ich nicht so ein Fußballfan und 2. kein großer Computerspieler. Es war mal ganz ok, aber jetzt reicht es auch.